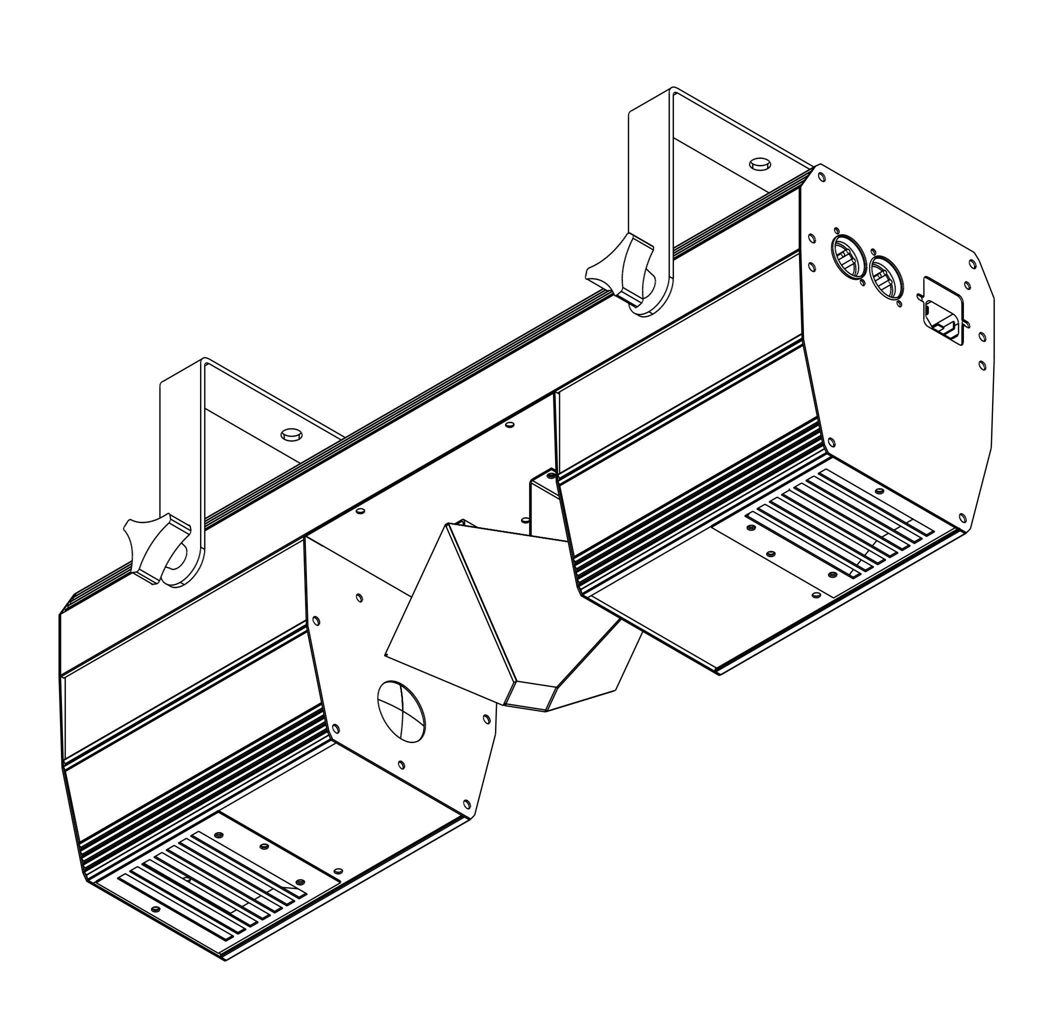


TDM 500



GUIDE DE L'UTILISATEUR

INTRODUCTION

Deux projecteurs DMX512 avec chacun 9 gobos colorés et 3 couleurs pleines + blanc, un effet stroboscopique et un shutter indépendant en projection sur une pyramide à rotation variable.

Cet effet original permet des combinaisons aux mouvements très dynamiques avec la possibilité de multiplier les faisceaux sur les quatre facettes de la pyramide pour un effet centre piste unique en son genre.

Son très bon rendu lumineux, et sa qualité de fabrication en font un projecteur hors du commun pour tout type d'animation. Il peut être utilisé en mode autonome grâce à son micro interne avec la possibilité de synchroniser plusieurs appareils ou bien, par télécommande DMX512 pour une programmation sur mesure.

DESCRIPTIF DE LA TETE

Le TDM 500 est composé de 2 parties que l'on peut considérer comme 2 projecteurs indépendants. La partie A se situe au niveau de la tête supportant les connexions XLR et la fiche CEE, la partie B est du coté opposé. Les deux parties sont câblée en parallèle.

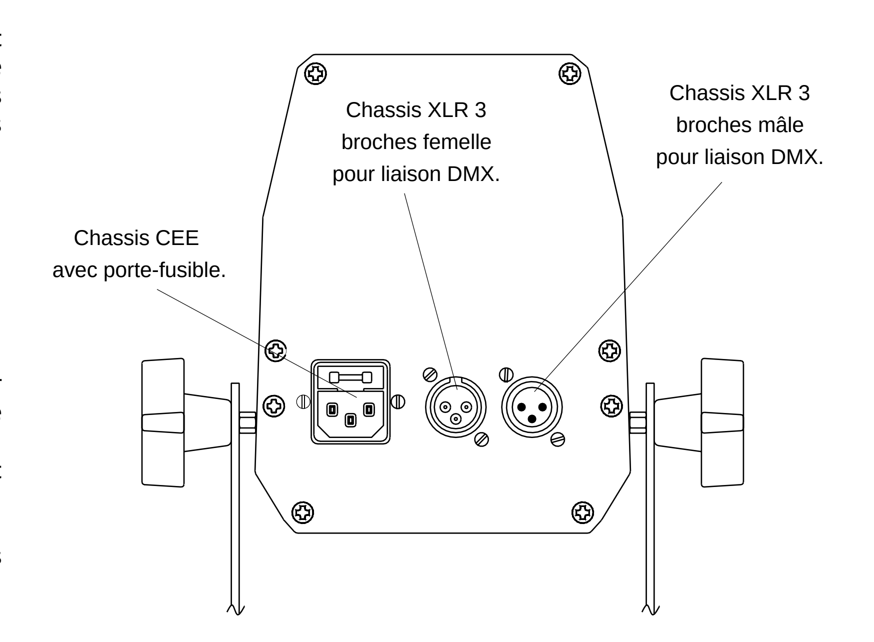
La partie A comporte 3 canaux DMX :
- canal 1 : black out, color/gobo, strobe.
- canal 2 : gestion de la lampe, shutter.
- canal 3 : pyramide.

La partie B comporte 2 canaux DMX :
- canal 4 : black out, color/gobo, strobe.
- canal 5 : gestion de la lampe, shutter.

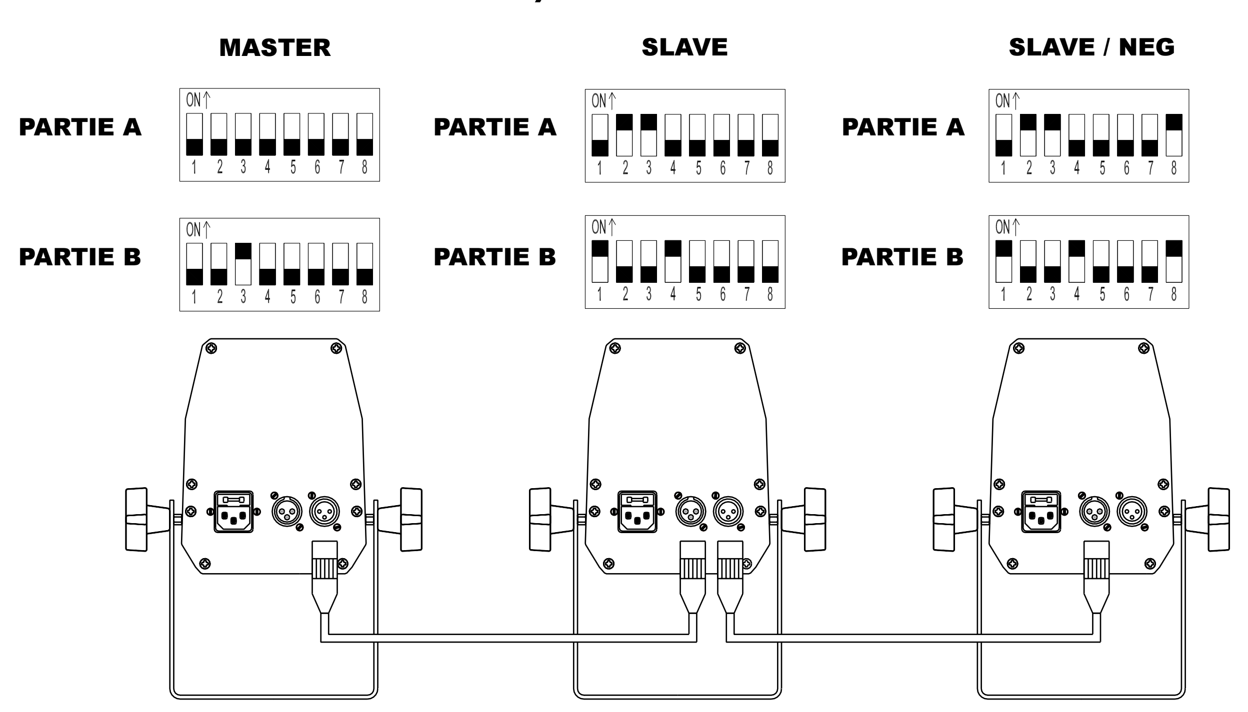
Lorsque vous assignez le TDM 500, il faut le considérer comme 2 projecteurs indépendants et décaler l'adresse DMX de la partie B de 3 canaux DMX. Par exemple, si l'adresse de départ de la partie A est 6, il vous faut assigner la partie B en 9.

Vous pouvez néanmoins assigner les parties A et B sur la même adresse, mais dans ce cas les 2 parties fonctionneront ensemble.

Les dip switches sont situés sur le dos de l'appareil.



FONCTIONNEMENT EN MASTER / SLAVE

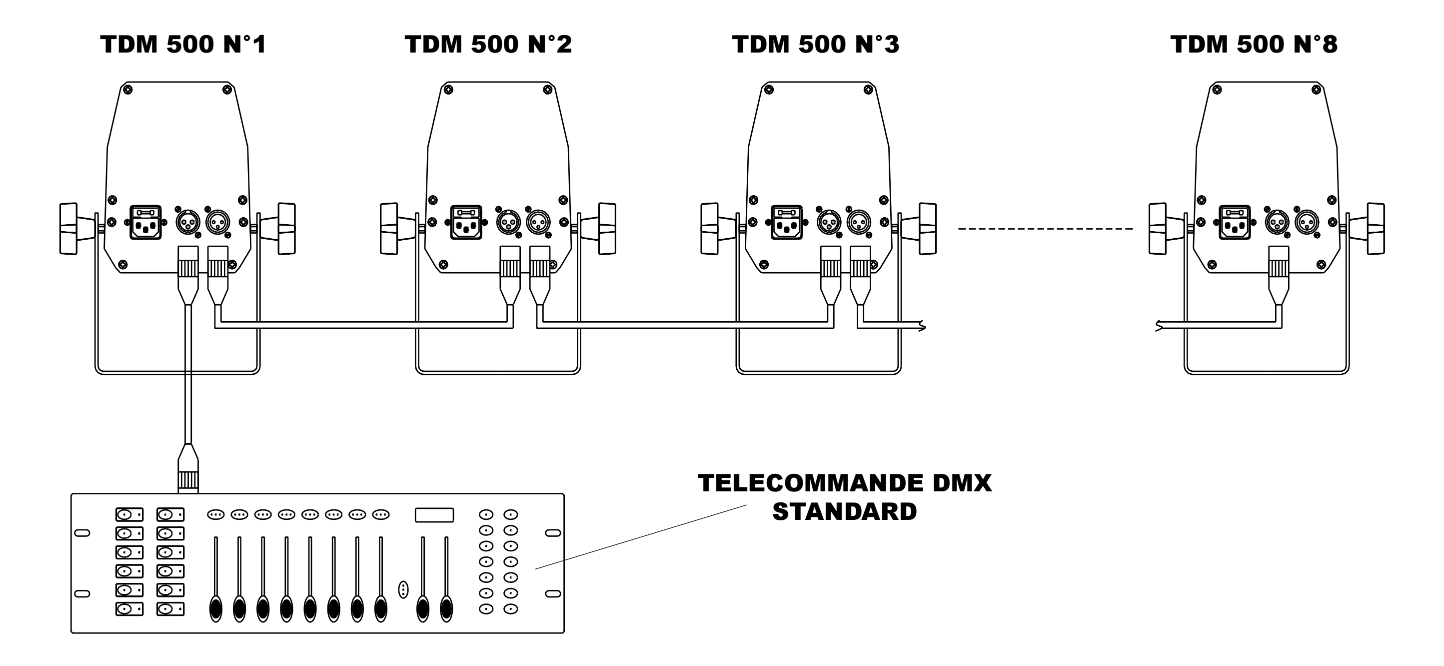


Chaque TDM 500 comporte un micro et une programmation interne qui lui permettent de fonctionner sans l'aide d'une télécommande. Ainsi, vous pouvez choisir l'un des TDM 500 comme maître et lui connecter les autres TDM 500 en esclave (voir figure ci-dessus).

La fonction SLAVE / NEG permet d'inverser le sens de rotation de la pyramide par rapport au MASTER. C'est le dip switche n° 8 qui permet cette fonction :
- Sur ON le sens de rotation de la pyramide est inversé par rapport à celui du MASTER.
- Sur OFF le sens de rotation de la pyramide est identique à celui du MASTER.

<u>NOTE</u> : Le fonctionnement en MASTER/SLAVE n'est possible qu'entre des appareils de même type.
L' inversion du sens de rotation de la pyramide n'est possible qu'en fonctionnement MASTER / SLAVE.
Aucune télécommande ne doit être connectée au master.

FONCTIONNEMENT AVEC UNE TELECOMMANDE DMX STANDARD



Le principe de câblage avec une télécommande DMX standard vous est donné par la figure ci-dessus. Les assignations vous sont données par les 2 tableaux ci-dessous. Il est bien sûr possible d'assigner la partie B de la même manière que la partie A mais, en faisant cela, vous perdez la possibilité de piloter chaque partie de manière indépendante.

Les 2 tableaux ci-dessous ne sont qu'un exemple et, bon nombre d'autres solutions sont envisageables. Gardez cependant toujours à l'esprit que la pyramide centrale dépend de la partie A du TDM 500.

Pour piloter vos projecteurs TDM 500, il vous suffit de les sélectionner au niveau de la télécommande et de faire varier les valeurs DMX.

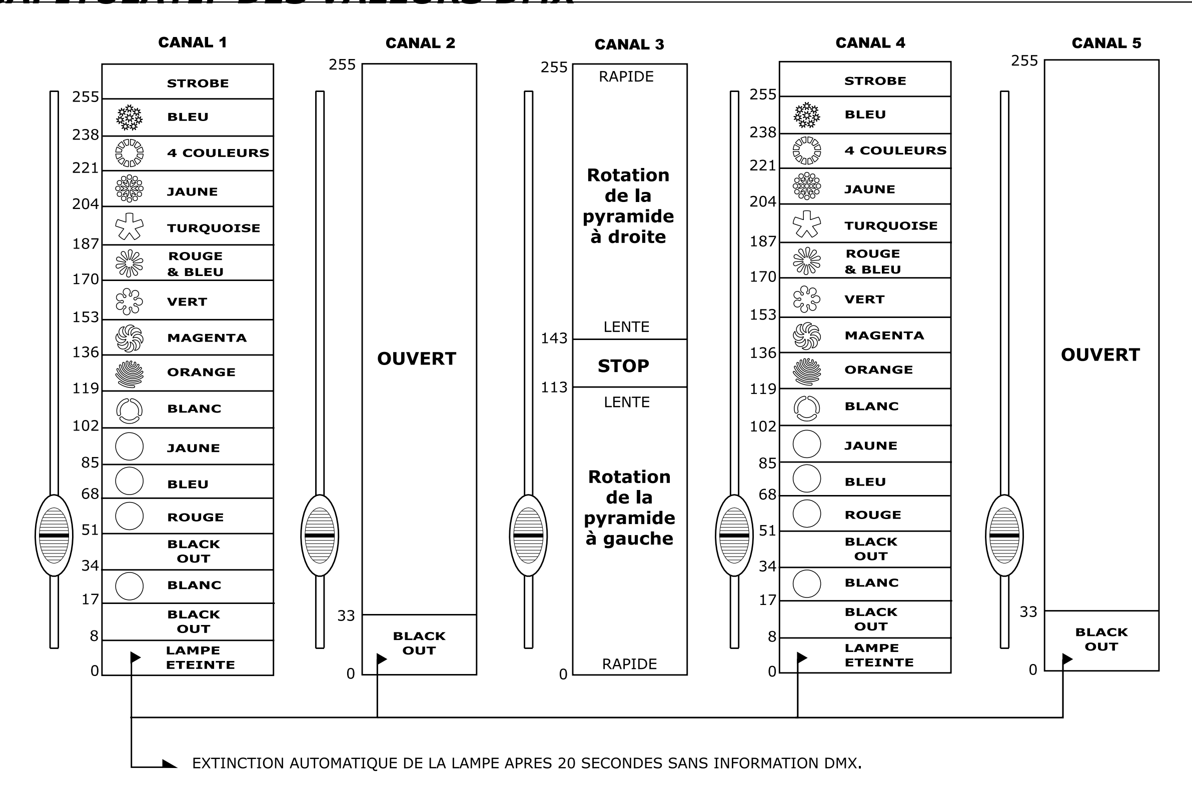
TDM 500	ASSIGNATION A	ASSIGNATION B
PROJECTEUR 1	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8
PROJECTEUR 2	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8
PROJECTEUR 3	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8
PROJECTEUR 4	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8

TDM 500	ASSIGNATION A	ASSIGNATION B
PROJECTEUR 5	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8
PROJECTEUR 6	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8
PROJECTEUR 7	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8
PROJECTEUR 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8	ON↑ 1 2 3 4 5 6 7 8

NOTES : Pour éviter d'éventuels problèmes de perturbation du signal DMX, il est vivement conseillé :
- De ne pas dépasser une longueur de câblage de 250 m.
- De mettre, sur l'appareil situé en fin de ligne, une fiche XLR bouchon (résistance de 120 ohms entre Pin 2 et Pin 3)

APRES CHAQUE MANIPULATION DES DIP SWITCHES, VOUS DEVEZ EFFECTUER UN RESET POUR QUE LES CHANGEMENTS SOIENT PRIS EN COMPTE.

RECAPITULATIF DES VALEURS DMX



FICHE TECHNIQUE & REMPLACEMENT DE LA LAMPE

Lampe :	2 x EFR 15V 150W.
Mode veille :	Après 20 secondes sans signal DMX.
Master/Slave :	Synchronisation des appareils sans télécommande.
Neg :	Inversion du sens de rotation de la pyramide par rapport au master.
Canaux DMX :	5.
Télécommande :	DMX standard.
Gobos & Couleurs :	2 roue de 9 gobos colorés+ 3 couleurs pleines + blanc.
Moteurs :	2 pas à pas et 3 DC.
Connectique :	XLR 3 broches pour le signal DMX. Châssis CEE pour l'alimentation.
Alimentation :	240V 50Hz.
Protection :	Fusible T 1,6A 250V.
Puissance :	300 W.
Poids :	10,5 Kg.



La mise en place et le remplacement des lampes s'effectuent par les trappes d'accès situées sur le dessus de l'appareil (voir photo ci-dessus).
Pour ouvrir les trappes, retirez les deux vis cruciformes puis retirez la trappe. Procédez à l'installation ou au remplacement des lampes avec un papier essuie-tout afin de ne pas laisser de dépôt gras sur le verre.
Vérifiez que les lampes ne bougent pas dans leurs supports, afin d'éviter des arcs électriques qui détérioreraient les supports et réduiraient la durée de vie des lampes.

INSTRUCTIONS DE SECURITE & ENTRETIENT

Toutes les personnes ayant à faire avec l'installation, le montage, l'entretien et les réparations de cet appareil doivent être suffisamment qualifiées et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
Ce projecteur a été conçu seulement pour l'usage dans des locaux clos.
Pour des raisons de sécurité, il est interdit de transformer ou de modifier le projecteur.
Cet appareil répondant aux normes de sécurité de catégorie 1, il doit impérativement être relié à la terre.
Vous pouvez utiliser le projecteur partout selon les prescriptions. Veillez à une installation stable, évitez les câbles au sol et utilisez toujours des câbles de sécurité.
Lors de la première mise en service, il est possible qu'un dégagement de fumées et d'odeurs se produise. Ceci est dû à la présence de peinture sur le support de lampe.
Il est vivement conseillé de nettoyer régulièrement votre TDM 500; vous lui garantirez ainsi une durée de vie supérieure.
Utilisez un chiffon non pelucheux humide et un produit de nettoyage doux.
Ne pas utiliser de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage.